

# FOW 事務局 TCG 事例対処規定 Ver.2.0

## 第 1 部:定義

### 1. 序文

#### 1a. 概要

この文書は、FORCE OF WILL 社が提供するカードゲームを用いるイベントにおいて、イベント中に発生した事例に対する対応を示すものです。

この文書で使用される用語等に関しては「FOW 事務局 TCG 大会規定」に定義がありますので、そちらを合わせて参照してください。

### 2. この文章の表記

#### 2a. 概要

イベント参加者がゲーム中になんらかの違反行為を発生させた場合、そのイベントのオフィシャルはその参加者に対し、指定の罰則を与える必要があります。具体的な内容については次章以降で解説しますが、この章ではその各項目の表記内容を解説します。

#### 2b. 項目の表記

##### 2b-i. 違反概要

各項目の見出しは、その違反の分類名を表記し、実際にその違反がどのような内容であるかの概要を示します。

##### 2b-ii. 違反の例

その項目で解説される違反の実際の例を示します。

##### 2b-iii. 罰則

その違反において適用されるべき罰則を示します。

##### 2b-iv. 対応

その違反のある状況を修正する場合に、どのように処理を行うかを示します。

### 3. 罰則内容

#### 3a. 概要

罰則の内容は、その程度に応じて軽重が決められます。この章ではそれぞれの罰則がどのような内容であることを示します。

#### 3b. 口頭注意

口頭注意は、トーナメントの種類が一般である場合や、ごく軽微な違反である場合に適用されます。

トーナメントの種類が一般である場合、特に罰則内容の表記があるもの以外、常に口頭注意が行われます。口頭注意はプレイヤーへの示唆(これがどのような違反であり、回避するにはどうすべきかなど)を含んで行われることが望まれます。

口頭注意はその場でなされ、特に記録に残されません。ただしオフィシャルは、その口頭注意に該当する行為が意図的に行われていないか、たびたび繰り返されていないかなどについて注意を払う必要があります。

#### 3c. 警告

警告は、競技のトーナメントにおける一般的な違反に対して行われる罰則です。

警告はその場でなされ、オフィシャルはそれを記録する義務があります。

### 3d. ゲームの敗北

ゲームの敗北は、そのゲームを適切に進行することが難しいまたは不適切であると判断される場合に与えられる罰則です。

ゲームの敗北を受けたプレイヤーは、現在進行中のゲームを敗北します。現在がゲームとゲーム、あるいはマッチとマッチの間である場合、次にそのプレイヤーが行うゲームを敗北します。オフィシャルはそれを記録する義務があります。

1 ゲームマッチにおけるゲームの敗北はマッチの敗北になります。

### 3e. マッチの敗北

マッチの敗北は、意図的でない重度の違反に対して与えられる罰則です。

ゲームの敗北を受けたプレイヤーは、現在進行中のマッチを敗北します。現在がマッチとマッチの間である場合、次にそのプレイヤーが行うマッチを敗北します。トーナメント形式が3ゲームマッチである場合、そのプレイヤーは2ゲーム負けたものとみなされます。

### 3f. 失格

失格は、意図的に行われた違反、またはきわめて重大な違反に対して与えられる罰則です。

失格を受けたプレイヤーは、現在のトーナメントから退出します。その際、そのプレイヤーが得られるはずだった賞品や権利などは与えられず、参加費等も返却されません。

失格を受けたプレイヤーは、オフィシャルによるその違反行為の調査を行った上で、主催者はその内容を FOW 事務局に報告する義務があります。

### 3g. 繰り返しによる罰則の格上げ

プレイヤーがほぼ同一内容と認められる違反を繰り返した場合、罰則が格上げになります。

警告に該当する同一内容の違反を繰り返したプレイヤーは、それがゲーム進行の違反である場合は3回目の、それ以外の場合は2回目の警告を受ける代わりにゲームの敗北を受けます。

ゲームの敗北を受けた違反と同一内容の違反をさらに1回繰り返したプレイヤーは、2回目のゲームの敗北を受ける代わりにマッチの敗北を受けます。

マッチの敗北を受けた違反を繰り返した場合でも、それが失格に格上げになることはありません。

いずれの場合も、オフィシャルはその繰り返しが意図的なものでないかを確認する必要があります。意図的である場合、それは失格に該当します。

## 4. 違反行為: ゲーム進行の違反

### 4a. ゲームルールの見落とし

ゲーム進行中、従うべきルールを見落としたまたは適用を間違えた違反です。誘発能力の誘発の見落としに関しては別項に従ってください。

例:

- 対象として不適正なカードを対象として能力をプレイした、または解決した。
- カードをプレイするためのコストに過不足があった、または適切なコストを支払っていなかった。
- カードの指示により行わなければならない行動を行わなかった。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** 適切な行動で置き換えます。本来できないはずだった不適切な行動が行われていた場合、その行動は行われず、その直前までゲームを巻き戻します。ただし、その違反の時点からターンをまたぐ等長時間が経過し、それを巻き戻すことがゲームに大きく影響があると判断した場合、その行動を巻き戻さず、またはそのうち実行可能な一部のみを修正し、現状のままゲームを進行させてもかまいません。

### 4b. ゲーム状況の異常

ゲーム進行中、現在の状況がゲーム上不適切になっている場合の違反です。

例:

- 致死ダメージを受けているリゾネイターがまだ場に残っている。

- ルーラーエリアにJルーラー面のルーラーが置かれている。
- 場に出る際になんらかの選択を行うべきカードの選択が行われていない。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** ゲームを適正な状況にします。本来あるべき状態で無いカードは、あるべき状態にする、またはあるべき領域に移動します。

#### 4c. 誘発の見落とし

誘発能力が誘発したことを見落としていたことに対する違反です。誘発能力は、その能力を持つカードのコントローラーが誘発したか否か、あるいはいつ誘発したかを管理する義務があります。

誘発能力は、その誘発能力のプレイまたは解決においてなんらかの選択や指示や目に見える行動を行った場合、またはその内容が目に見えるものでない場合はそれによる変更内容が実際に参照される時点でそれを認識していた場合に、その能力を見落としていなかったものと見なされます。

例:

- 「ドローフェイズの開始時」に行うべき行動を行わなかった。
- 「リゾネーターが墓地に置かれた時」に行うべき選択をしなかった。

**一般:** 現在行うべきゲーム上の処理がある場合(チェイス上にカードや能力がある等)は、それをすべて処理します。その後、その誘発能力をプレイし、ゲームを続けます。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは以下の条件をすべて満たす場合に警告を受けます。

- \* その誘発能力が「してよい」等任意のものではなく、強制である。
- \* その誘発能力が、その見落としたプレイヤーにとってなんらかの不利益をもたらすものである。

まず、現在行うべきゲーム上の処理がある場合(チェイス上にカードや能力がある等)は、それをすべて処理します。その後、誘発能力を見落としたプレイヤーの相手は、現時点でその誘発能力のプレイを認めるか否かを選択し、認める場合はそれをプレイします。

その誘発能力が、カードの領域移動を伴うものである場合、その誘発能力は常にプレイします。

#### 4d. 余分なカードを見る

本来見えるべきでないカードの内容が見えてしまったことに対する違反です。

例:

- 山札の一番上のカードがめくれてしまった。
- 裏向きに除外されているカードをひっかけて見てしまった。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** 違反者にのみ見えてしまったカードは、すべてのプレイヤーに対して公開されます。

その見えてしまったカードが山札のカードの一部である場合、その山札のうち位置が判明しているカードを除き、カードをシャッフルします。位置が判明しているカードはシャッフル後にその位置に戻してください。

#### 4e. 不正な非公開カード

非公開領域に不正な枚数や状態のカードを持っていることに対する違反です。

例:

- カードを2枚引くべきところで3枚引いてしまった。
- 山札から探して公開して手札に加えるべきカードを、公開せずに加えてしまった。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** 違反者の相手に対し、その不正な状態にある非公開領域のカードをすべて公開します。

その後、その領域に本来より多い枚数のカードがある場合、対戦相手はそのうち多い枚数のカードを選択し、それらのカードが本来あるべきであった領域に移動します。例えば、カードを2枚引くべきところで3枚引いてしまった場合、そのプレイヤーは警告を受け、相手に手札を公開し、相手はその中から1枚を選んで山札の一番上に戻します。

## 4f. 違反の見逃し

相手のルールの違反に気づかなかった場合の違反です。

ゲームが適正に進められていることを確認するのは両方のプレイヤーにとっての義務です。ゲーム中に相手の違反が確認できる状況でそれを指摘できなかった場合、この違反であるものとみなされます。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。これは繰り返しによる格上げの対象にはなりません。ただし、オフィシャルはそれが意図的でないかを監視調査する必要があります。

## 5. 違反行為: トーナメント進行違反

### 5a. 一般的な大会規定やアナウンス指示の違反

プレイヤーは大会規定やその大会に置けるアナウンスに従う義務があり、それに反する行為を意図的でなく行った場合にこの違反となります。これはイベント全体に対して適用できます。

例:

- 規定に沿わない状態で電子機器を使用している。
- 食事が禁止されているアナウンスがあった会場で食事をしている。

**一般:** ただちに従うよう指示してください。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

### 5b. 直接の指示に対する違反

特定のプレイヤーに対してオフィシャルから直接何らかの指示があり、それにプレイヤーが従わない場合、この違反に該当します。

例:

- プレイヤーに対し、オフィシャルから過度に汚れたスリーブを変えるよう指示があったが、数ラウンド後にそれに従っていないのが発見された。
- オフィシャルが運営の都合でフリープレイをしているテーブルを空けるよう指示したが、5分たっても進行中のゲームを止めていなかった。

**一般:** ただちに従うよう指示してください。それでも従わない場合、そのプレイヤーは失格となり、会場からの退出を求められます。

**競技:** そのプレイヤーは警告を受けます。それでも従わない場合、そのプレイヤーは失格となり、会場からの退出を求められます。

### 5c. 不十分な無作為化

山札のシャッフルが十分でない場合に、この違反となります。

例:

- プレイヤーが自分のデッキのシャッフルで、ヒンズーシャッフルを1回しか行っていなかった。
- 相手プレイヤーが着席した時点で、すでにシャッフル済みである山札を相手に渡した。

**競技:** 違反を行ったプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** その山札を十分にシャッフルします。

シャッフルは、相手が見ている目の前で、複数の手段で、十分な回数行うことが望まれます。一般的には、リフルまたはそれに近いシャッフル(いわゆるマッシュシャッフル等)とそれ以外のシャッフルを組み合わせる複数回ずつ行うべきです。

シャッフルは十分行うべきですが、不必要に長い時間をかけるべきではありません。特にゲーム開始時以外で意味無くカードの枚数を数える行為等が行われる場合、オフィシャルは遅延行為に該当しないかを確認すべきです。

### 5d. 遅刻や着席間違い

プレイヤーはアナウンスに従って指定の時刻までに書類の提出や指定の座席への着席を行う義務があります。それに遅れた場合、この違反となります。

例:

- 参加に必要な書類を、回収の制限時間までに提出できなかった。
- ラウンド開始の時点で、まだ指定の座席に着席していなかった、または別の座席に着席していた。

**競技:** ラウンドの開始以外での遅刻は警告を受けます。

**共通:** ラウンド開始時点で着席していなかったプレイヤーはゲームの敗北を受けます。着席の指示から 10 分経過してなお着席ができていない場合、このゲームの敗北はマッチの敗北に格上げされ、さらにこのトーナメントから退出したものとみなされます。次のラウンドまでに当該のプレイヤーが退出の取り消しをオフィシャルに求めた場合、オフィシャルはこのプレイヤーを再びトーナメントに参加させることができます。

ラウンド開始時の着席は厳密すぎるべきではありません。明らかに空き席に向かって移動しているプレイヤーがいる場合、そのプレイヤーが当該の座席のプレイヤーであるなら、オフィシャルは口頭注意にとどめるべきです。

## 5e. 遅い進行

プレイヤーが意図的ではなくゲーム進行を遅らせている場合、この違反となります。意図的に遅いゲーム進行は遅延行為に該当します。

例:

- 局面のプレイングを考えて不必要に長い時間ゲームが止まっている。
- シャッフルに極端に長い時間をかけている。

**競技:** そのプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** オフィシャルは警告に該当しそうな遅い進行に対しては、まずゲームを進めるよう口頭注意を出します。その上でさらにゲーム進行が遅れているようであるなら、実際にゲームが進行するのを待って、そのプレイヤーに警告を与えます（進行の前に出すとゲームがさらに遅れる可能性が高いため、進行を待ってからが望ましい）。

## 5f. 印のついたカード

カードまたはスリーブに明確な印が付き、裏から見て判別が可能である場合にこの違反となります。

例:

- プレイヤーのスリーブのうち、数枚のみが角が折れている。

**共通:** オフィシャルは裏から判別できるカードが特定のカードに偏っていないかを確認します。特に偏っていないと認識される場合、そのプレイヤーは警告を受けます。プレイヤーは特に新たなスリーブを入手することは強制されませんが、オフィシャルはサイドボードのカードとスリーブを交換する、一部スリーブ内のカードを交換する等をプレイヤーに求めることができます。

特定のカードに偏っていると認識される場合、オフィシャルはそれが意図的でないかを調査する必要があります。意図的でないとは判断された場合、そのプレイヤーはゲームの敗北を受け、スリーブをすべて交換することが求められます。意図的であると判断された場合、「7f.意図的な違反行為」の違反を適用します。

## 5g. 外部からの助力

ゲームにおける決定は、プレイヤー自身が行う必要があります。マッチ中に外部から何らかの情報を与える、または外部の情報を求める行為はこの違反になります。

例:

- 観戦者がプレイヤーに聞こえるように進行中のゲームに関する会話をする。
- プレイヤーがマッチ中に事前にメモした内容を確認する。

**競技:** マッチ中に、外部から情報与えた参加者、または外部の情報を見たあるいは外部の情報を求めたプレイヤーはゲームの敗北を受けます。

**共通:** 外部から情報を与えた観戦者がプレイヤーでない場合、オフィシャルはこのトーナメントの残りの間、その観戦者に対戦を観戦しないよう求めることができます。

ここでいう「マッチ中」とは、組み合わせの発表から実際のマッチの終了までを指します。それ以外の時点では、プレイヤーは自由に情報を受けることができます。

## 5h. コミュニケーション違反

ゲーム中に互いの意思の疎通が不適切でゲームに影響が出る場合、この違反となります。

例:

- 互いのプレイヤーが認識しているライフポイントに差異がある。
- カードのプレイ内容の認識が違うことに、ゲームが進行してから気がついた。

**競技:** 責任があると認識されたプレイヤー(必要なら両方のプレイヤー)は警告を受けます。

**共通:** プレイヤーは互いに共通の認識を持ってゲームを進める義務があります。一方のプレイヤーの宣言が不正確または不明瞭だった、あるいは誤解を招きやすいものだった場合、そのプレイヤーは適切なゲームの進行を阻害しているとみなされます。

オフィシャルは状況を確認し、可能なかぎり正しいと認識されるゲームの状況を構築し、プレイヤーに提示の上でそこからゲームを続行させます。適切な現在の状況の構築ができない場合のみ、オフィシャルは構築可能な時点までゲームの状況を巻き戻してもかまいません。

## 5i. 不十分なダイスロール

ダイスを使用するゲームにおいては、ダイスを適切にふる必要があり、これを満たさなかった場合にこの違反となります。

例:

- ふったダイスがほとんど転がらなかった。
- ダイスが手で隠れて、転がったことを相手が確認できなかった。

**競技:** プレイヤーは警告を受けます。

**共通:** ダイスは手の中で十分ふった上で、テーブル上で十分転がして目を出す必要があります。オフィシャルは十分転がっていないと判断したダイスをふり直させます。

## 6. 違反行為: デッキ登録違反

### 6a. 不正なデッキリスト

プレイヤーが提出したデッキリストの内容がルール上適正でない場合に、この違反となります。

例:

- リスト上のカードの枚数が、適正な最小限の枚数未満である。
- リスト上にそのフォーマットで認められていないカードが書かれている。
- デッキリストに氏名が書かれていない。

**競技:** そのプレイヤーは警告を受けます。

**共通:** プレイヤーのデッキを確認します。デッキが適正である場合、そのデッキに合わせる形でリストを訂正します。デッキも不適正である場合は「6b. 不正なデッキ」の違反を適用します。

### 6b. 不正なデッキ

プレイヤーが使用しているデッキの内容がルール上適正でない場合に、この違反となります。サイドボードの戻し忘れやカードの紛失はそれぞれ別項目で対応します。

例:

- デッキのカードの枚数が、適正な最小限の枚数未満である。
- デッキにそのフォーマットで認められていないカードが入っている。

**共通:** そのプレイヤーはそのプレイヤーはゲームの敗北を受けます。

デッキリストがあり、そのデッキリストが適正である場合には、次のゲームまでにデッキリストに一致するようにデッキを訂正します。

デッキリストが存在しないまたは不適正である場合は、そのプレイヤーは代わりにマッチの敗北を受けます。その後、まずそのデッキから使用できないまたは枚数超過のカードを取り除き、その後にそのプレイヤーはそのデッキが適正なものになるようにデッキにカードを加え、必要ならその内容に従ってデッキリストを訂正します。

### 6c. カードの紛失

プレイヤーが使用しているデッキのカードの一部が無いことにプレイヤーが気づいた場合、この違反になります。

例:

- 前のマッチのプレイヤーが、自分のデッキの一部を持って行ってしまった。
- デッキのカードを落としてしまったようで、枚数が足りない。

**共通:** そのプレイヤーは、ジャッジを呼んだ上で、ゲームの準備の時間内でそのカードを探すまたは同一のカードを補充することができます。デッキリストがある場合は、オフィシャルはそれによるデッキ内容の確認を行ってください。

ゲームの準備の時間内でそのカードが見つからない場合、それがサイドボードのカードであるなら、そのプレイヤーは以降その不足した枚数でトーナメントを行うことを選択できます。この場合、それ以上の罰則はありません。

メインのデッキのカードが不足し、ゲームの準備の時間内で補充できない場合、そのプレイヤーはゲームの敗北を受けません。ゲームの敗北を受けてさらに10分以内に補充できない場合、そのプレイヤーはマッチの敗北を受けます。その後、不正なデッキと同様の処理を行ってください。

## 6d. サイドボードの戻し忘れ

3 ゲームマッチの1 ゲーム目でサイドボードが初期状態になっていない場合、この違反になります。

例:

- 3 ゲームマッチの1 ゲーム目で、サイドボードにあるはずのカードを引いてしまった。

**共通:** そのプレイヤーはゲームの敗北を受けます。

サイドボードにあるはずのカードがゲーム開始時の手札にある場合、そのプレイヤー自身がただちにジャッジを呼んだなら、オフィシャルはその違反を警告に格下げし、サイドボードを正常な状態に戻してゲームを最初から行うことを認める事ができます。ゲームが進行してしまった場合、この格下げは適用されません。

## 7. 違反行為: 違法行為や意図的な違反

### 7a. 挑発または不道徳行為

マナー違反や挑発行為は慎まれるべきであり、この違反になります。

例:

- 対戦を行っていたテーブルに空いたペットボトルやトークン代わりに紙くずを放置した。
- 相手のプレイングや行動をけなしたり嘲笑したりした。
- 負けた腹いせにカードを叩きつけた。
- 相手からハンドシャッフルを控えるよう求められたのにやめなかった。

**共通:** そのプレイヤーは警告を受けます。

### 7b. 威嚇または差別行為

相手やオフィシャルに対する脅迫行為、または国籍や性別などによる差別は厳に慎むべきです。

例:

- 相手の性別に対しそれを蔑むような発言をした。
- ジャッジの裁定に対し脅迫的な言動をした。
- 相手に向かって中指を立てるなど、下品なジェスチャーをした。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。

### 7c. 毀損または窃盗行為

イベント会場の備品や他人の所有物を毀損したり窃盗したりする行為は違法行為です。

例:

- 書類記入の備品であるボールペンをくすねた。
- ライフの記入を紙が無くて番号札に行った。
- 負けた腹いせに相手の鞆を蹴飛ばした。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。

## 7d. 暴力

プレイヤーの安全は第一に守られるべきです。

例:

- プレイヤーが座っている椅子を蹴飛ばした。
- 相手プレイヤーに腹を立てて胸倉を掴んだ。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。

## 7e. マッチ結果の操作

対戦結果を金品の授受などにより、またはゲーム外の行動で意図的に操作する行為は厳禁です。

例:

- 賞品の一部を渡すことを条件に投了を求めた。
- マッチの勝者をダイスでランダムに決めようとした。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。ただし、シングルエリミネーションの決勝では、プレイヤーは賞品の範囲内分割を決めて、それに両者が同意した場合にその一方が投了することが認められます。

## 7f. 意図的な違反行為

違反行為に気づいてゲームをそのまま進行させる、あるいは意図的に違反行為を行うことはまったく認められません。

例:

- 3 ゲームマッチの 1 ゲーム目の手札にサイドボードのカードがあったが、有利なのでそのままゲームを進めた。
- 相手のライフが間違っていたが、その方が得なのでそちらに合わせた。
- カードを引く時にわざと 1 枚多く引いた。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。

## 7g. オフィシャルへの情報の隠蔽や捏造

自分が有利になる目的でオフィシャルに嘘をつく行動は健全なイベント進行に対する害悪です。

例:

- 相手の違反行為をわざと見逃し、自分に有利な時点で警告を与える目的でジャッジを呼んだ。
- 裁定を受ける際に、自分に有利になるようにジャッジに嘘の状況を説明した。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。

## 7h. 遅延行為

制限時間を意図的に悪用する行為は、ゲームで決着をつける原則の妨げです。

例:

- 3 ゲームマッチの 1-0 でリードしている 2 ゲーム目で、時間切れ間際に何度も互いの墓地を確認した。
- 時間切れ間際で負けそうなゲームで、対抗策のない手札と盤面で何もせず長時間考え続けた。

**共通:** そのプレイヤーは失格を受けます。